SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

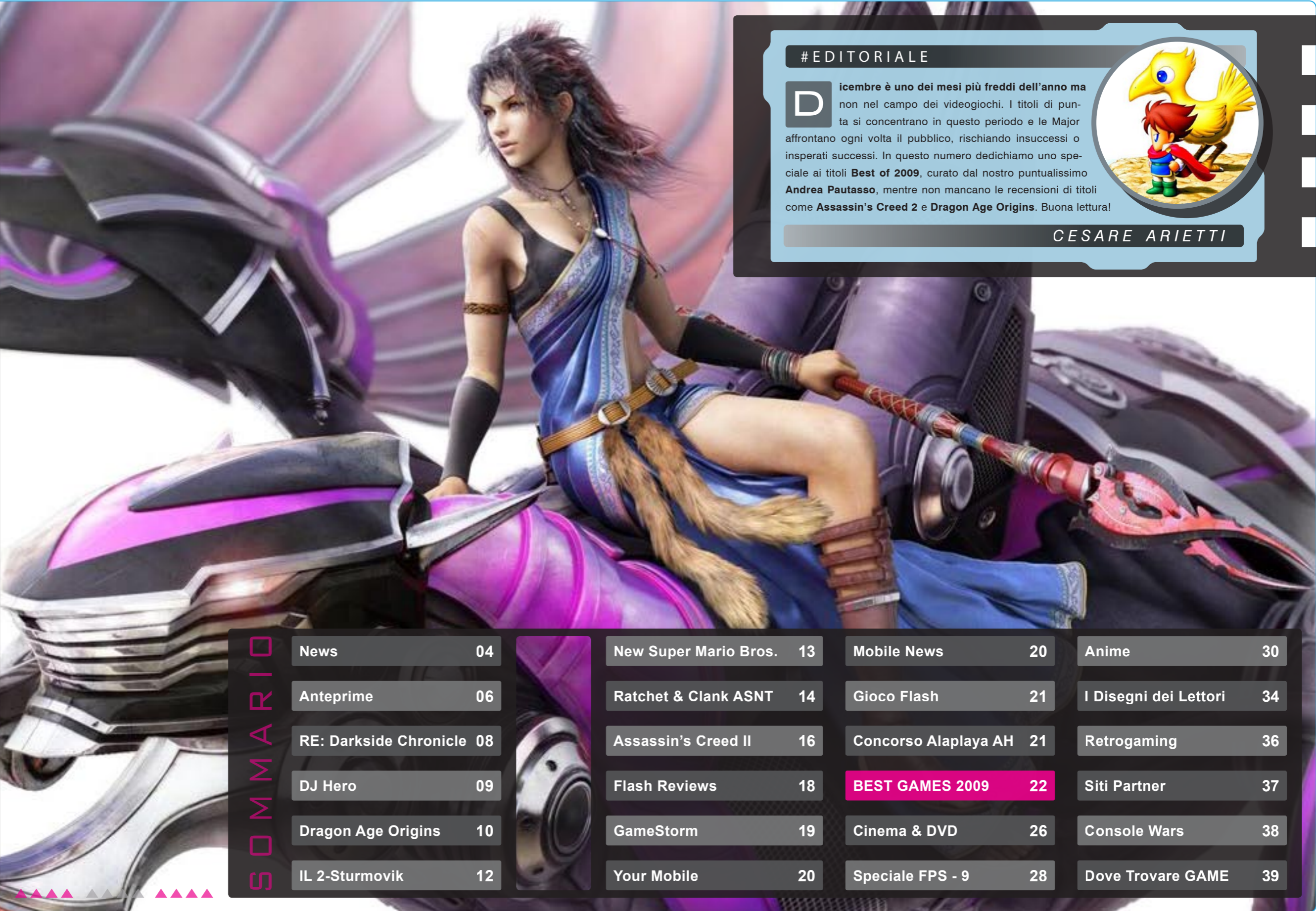
DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

HANNO COLLABORATO:
Nada Shahin, Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Marco Macchitella, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Vicolo delle Grotte 18
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE

Dicembre è uno dei mesi più freddi dell'anno ma non nel campo dei videogiochi. I titoli di punta si concentrano in questo periodo e le Major affrontano ogni volta il pubblico, rischiando insuccessi o insperati successi. In questo numero dedichiamo uno speciale ai titoli **Best of 2009**, curato dal nostro puntualissimo **Andrea Pautasso**, mentre non mancano le recensioni di titoli come **Assassin's Creed 2** e **Dragon Age Origins**. Buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS

IL TITOLO SEGA HA OTTENUTO LA VALUTAZIONE PIU' ALTA DALLA CRITICA GIAPPONESE!

BAYONETTA AL PRIMO POSTO!

Un clamoroso successo di critica in Giappone: Bayonetta, l'action game targato **SEGA**, disponibile in versione demo dallo scorso 3 su **PlayStation Network** e **Xbox Live**, ha conquistato il favore del pubblico grazie ad una realizzazione al di sopra delle aspettative. Il titolo, sviluppato da **PlatinumGames**, ha ricevuto dalla prestigiosa rivista **Famitsu** una valutazione di 40/40 (**Xbox 360**) e 38/40 nella versione **PS3**. **Action Game** al femminile che ricalca lo stile di **Devil May Cry**, **Bayonetta** sarà disponibile a partire dal prossimo 8 gennaio 2010: preparatevi al divertimento!

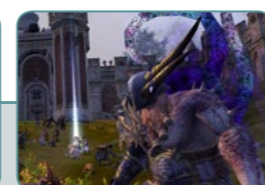
CRYPTIC STUDIOS CI PORTA NEL MONDO 3D DELL'ATTESO MMORPG DEDICATO ALLA FANTASCIENZA!

STAR TREK ATTERRA NEL 2010!

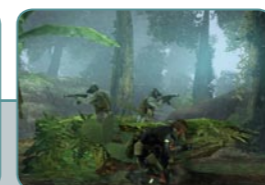
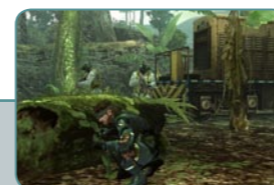
Cryptic Studios ha rilasciato dei nuovi screenshot per allettare quanti attendono il nuovo **MMORPG** dedicato al **Capitano Kirk** e agli altri personaggi della serie fantascientifica più famosa di tutti i tempi. In **Star Trek Online** ritroveremole navi ed i personaggi dell'**Impero Klingdon** e della **Federazione dei Pianeti Uniti**. Sarà possibile visitare i pianeti, ponendo l'accento sull'esplorazione, o ritrovarsi a bordo delle navi. La data di lancio americana è fissata al 2 febbraio 2010, mentre in europa arriverà tre giorni più tardi. Preparatevi ad andare... a velocità di curvatura!

ELECTRONIC ARTS HA CONFERMATO UN NUOVO SEQUEL!

ANNUNCIATO DEAD SPACE 2!

Electronic Arts ha finalmente annunciato ufficialmente lo sviluppo del seguito dell'incredibile **Dead Space**, survival horror di nuova generazione che ha conquistato consensi di critica e pubblico. Il titolo, atteso con forte trepidazione dai fan (e non solo), sarà rilasciato su **PlayStation 3**, **Xbox 360** e **PC** e punterà nuovamente sul protagonista del primo episodio, **Isaac Clarke**. Ovviamente possiamo aspettarci nuove e inquietanti situazioni ai limiti della paura...

IL PERIODO DI PROVA DIVENTA ILLIMITATO PER TUTTI!

WARHAMMER, ACCESSO LIBERO!

GOA, divisione per i giochi online di Orange, ha annunciato di aver reso infinito il periodo di prova di **Warhammer Online: Age of Reckoning** precedentemente limitato a soli 10 giorni. L'aggiornamento ha inoltre migliorato l'accessibilità al gioco riducendo notevolmente il tempo impiegato per il download. Insomma, una buona occasione per tutti coloro che amano i **MMORPG** e per quelli che si vogliono accostare per la prima volta a questo genere di avventure!

SI CHIAMA PEACE WALKER ED E' AMBIENTATO NEL 1974!

METAL GEAR RITORNA SU PSP

Konami ha annunciato che il prossimo capitolo di Snake, dedicato esclusivamente alla piccola console **Sony**, arriverà il prossimo 27 maggio 2010 in Italia. **Metal Gear Solid: Peace Walker**, seguito sviluppato dall'infaticabile **Hideo Kojima**, si collocherà dopo gli eventi narrati in **Snake Eater**, precisamente nel 1974 alla fine della Guerra Fredda. L'inedita storia è stata scritta e diretta dallo stesso **Kojima** il che fa ben sperare. Siete pronti a salvare di nuovo il mondo?

FLASH NEWS

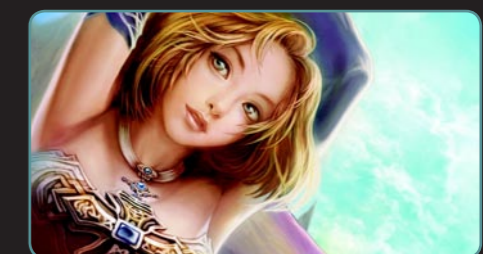
UN PACK... PER FORZA!

Turn 10 propone il pack Hot Holidays Car per **FM3**, che conterrà altri modelli di auto e il test di guida virtuale con Ferrari 458 Italia!

ALICE TORNA IN SCENA!

E' stato annunciato il sequel di American McGee's Alice, ovvero l'oscura trasposizione di Alice nel Paese delle Meraviglie!

VANCOUVER A GENNAIO!

SEGA ha confermato che **Vancouver 2010: The Official Videogame of the Winter Olympic Games** sarà rilasciato il prossimo 15 gennaio.

GRACIA PER LINEAGE II...

NCsoft ha rilasciato un nuovo client di gioco, il Gracia Finals, aggiornamento di **Lineage II Chaotic Throne**, disponibile gratuitamente.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: EA / GENERE: SIMULAZIONE / GIOCATORI: 1 - ? / USCITA: 05 - 2010

SKATE 3

A cura di: Thomas Pastorino

Dopo che nei primi due capitoli il nostro obiettivo era quello di diventare una star affermata dello skateboarding, gli sviluppatori di **EA Black Box** hanno deciso di affidare a **Skate 3** un nuovo ruolo: la gestione di un team. In questo terzo episodio dunque il nostro compito principale sarà quello di creare la nostra squadra di skater e portarla alla fama assoluta in tutto il mondo. Interessante la sfida che inevitabilmente si pone contro l'altro grande titolo dedicato al mondo dello skateboard, **Tony Hawk: RIDE**, pubblicato da **Activision**. La novità davvero interessante sta nel rapporto indissolubile tra il reparto online e quello offline nella modalità carriera: si potranno selezionare i membri del proprio team tra quelli gestiti dalla CPU, ma anche (e qui viene il bello) cercando giocatori reali in rete dopo averli aggiunti alla propria lista amici. La sfida con **Tony Hawk: RIDE** è quindi iniziata... preparatevi al divertimento!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS / GENERE: FPS / DATA DI USCITA: 01 - 2010

ARMY OF TWO: IL 40° GIORNO

A cura di: Riccardo Primavera

Sviluppato dai canadesi di EA Montreal, Army of Two: il Quarantesimo Giorno è un action shooter sulla scia di Gears of War nel quale controlleremo due mercenari, **Elliot Salem** e **Tyson Rios**, impegnati a fronteggiare una pericolosa cellula terroristica. In questo episodio il denaro avrà un ruolo fondamentale: i soldi ricevuti come ricompensa per aver compiuto le varie missioni, infatti, potranno essere spesi per la personalizzazione delle armi e il miglioramento delle prestazioni delle varie armi da fuoco. Moltissima attenzione è stata riposta nella realizzazione della modalità cooperativa, che potrebbe essere la vera marcia in più di questo titolo. Insomma, il gioco ha le potenzialità per bissare il successo del suo predecessore e potrebbe rivelarsi uno dei titoloni del nostro inverno videoludico!

PIATTAFORMA: XBOX 360 / PUBLISHER: D3 / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: TBA 2009

MATT HAZARD: BLOOD BATH AND BEYOND

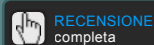
A cura di: Daniele Casadei

Ecco il ritorno del successore spirituale di Duke Nukem, ovvero il grande, unico e solo: Matt Hazard... che per questa storia tornerà a reinterpretare un shooter a scorrimento laterale completamente in **3D** (insomma come **Shadow Complex**... anche se sarebbe più calzante dire come **Duke Nukem: Manhattam Project**). Il gioco si comporrà di 8 livelli completamente caratterizzati, per sventare l'ennesimo piano diabolico della vecchia nemesi di **Matt**, ovvero **General Neutronov**... il quale cercherà di causare problemi alla versione ad 8-bit del vecchio **Matt**! Il titolo sarà distribuito solo digitalmente attraverso **XBox Live Arcade** e **PSN**. Al momento l'uscita è annunciata a fine 2009... ma aspettiamo ancora una data certa. *Are you ready to blast 'em all?*

NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

REVIEWS — SVILUPPO: CAPCOM / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: SPARATUTTO / GIOCATORI: 1 - 2

RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES

QUANDO L'HORROR DIVENTA IN SOGGETTIVA!

RECENSIONE completa — A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Tutti sanno che Resident Evil è la saga che per definizione ha rivoluzionato l'horror inteso come videogioco. Questo nuovo capitolo ci racconta gli avvenimenti di **RE2** e **RE: Code Veronica**, aggiungendo un buon numero di situazioni inedite e di avvenimenti non giocati nelle versioni originali. Il gioco inizia in piena Africa, dove **Leon** e **Krauser** cercheranno di fare luce su l'ennesimo ceppo virale di tipo **T**. Questo capitolo, fà da trampolino per evocare dei flashback dell'agente **Kennedy**, che ci porteranno prima a rivivere l'incubo biologico di **Racoon City** e successivamente quello della residenza **Ashford**. Il gioco è davvero ammaliante e difficilmente non si sobbalzerà nel vedersi proiettati in azione tra una sequenza narrativa e l'altra. Il comparto grafico dimostra che il **Wii** sa dire la sua, proponendo contenuti tecnici di alta fattura in parte limitati da texture non sempre all'altezza. Con le sue 8 - 9 ore di gioco, si rivela un buon motivo... per caricare le proprie **light gun**!

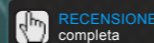
IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

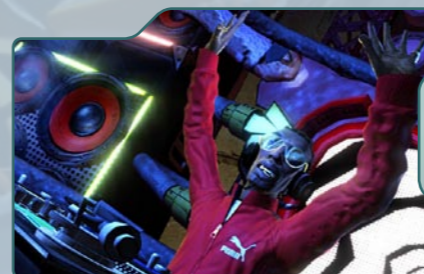
Voto		Commenti
Grafica	87	+ Tra i livelli più alti su Wii! - Alcune texture da rivedere...
Giocabilità	79	- A volte caotico... + ...ma immediato e divertente!
Sonoro	85	+ Da brivido! + Remake di brani storici!
Longevità	81	+ 8 ore non sono poche... + ...e c'è anche il multiplayer!
GLOBALE	83	

COMMENTA — COLLABORA — BUY NOW! — SITO WEB

REVIEWS — SVILUPPO: FREE STYLE / PUBLISHER: ACTIVISION / GENERE: MUSICALE / GIOCATORI: 1 - 2

DJ HERO

ACTIVISION CI PORTA... IN PISTA!

RECENSIONE completa — A cura di: **Emanuele 'Dante' Giorgi**

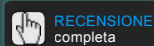
La musica nella vostra vita gioca un ruolo fondamentale? Non restate un secondo senza ascoltare due note in fila? Vi restano solo due scelte, iscrivervi ad un corso di violino o comprare **DJ Hero**! Dunque dopo la chitarra, il basso e la batteria arriva il piatto, ma non fraintendetemi, di certo non servirà per saziare i vostri appetiti, ma per mixare ogni pezzo che verrà caricato. Allora, sarete in grado di ritmare le vostre giornate? Il gioco verrà accompagnato da una vera e propria postazione di gioco, nella quale troveremo i tre tasti posti in corrispondenza del pad, una leva per il cross - fader utile nel determinare l'ampiezza del suono, e il dispositivo per l'effetto pitch, che modificherà le note disposte sullo schermo. Lo schema di gioco non muterà rispetto a quello già visto nei precedenti capitoli di **Guitar Hero**: difatti nella schermata saranno presenti tre linee, ognuna di esse rispetterà i tasti colorati riproposti nella periferica, dunque quando la nota sarà di una certa tonalità, dovremmo essere pronti nel premere quel pulsante col giusto tempismo. A comporre il quadro ci penseranno le oltre 90 canzoni presenti nel gioco, brani famosi e soprattutto orecchiabili. Nonostante alcune imperfezioni, possiamo ritenerci sicuramente soddisfatti. Adesso vi lascio, ho una sala da far ballare...

DISPONIBILE ANCHE PER: PS2, Xbox 360, Nintendo Wii

Voto		Commenti
Grafica	80	+ Ottime animazioni! + Buoni i modelli poligonali!
Giocabilità	87	+ Un concept di base affermato... + ...e adattato al genere!
Sonoro	90	+ Il vero punto forte del gioco... + Canzoni a Go Go!
Longevità	87	+ Tantissime canzoni da suonare! - La mancanza di carriera pesa!
GLOBALE	85	

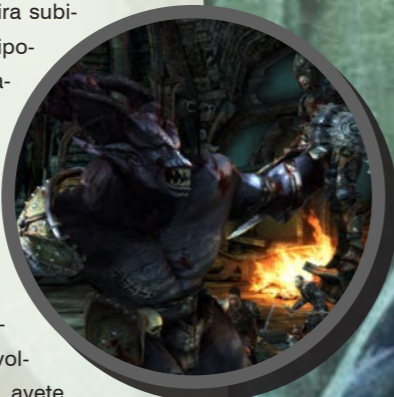
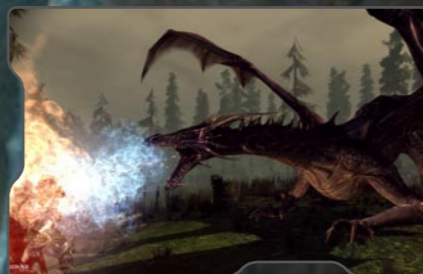
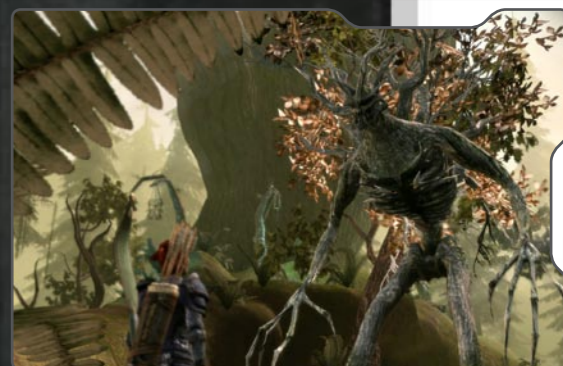
COMMENTA — COLLABORA — BUY NOW! — SITO WEB

DRAGON AGE: ORIGINS

UN VIAGGIO FANTASY ALL'INSEGNA DELLA VERA TRADIZIONE...

RECENSIONE completa

A cura di: **Federico 'Finismalefica' Mayr**

Dieci anni. Quante cose possono accadere nell'arco di un decennio? A due lustri dall'uscita del suo primo titolo, **BioWare** offre al mondo il gioco che dovrebbe riempire il vuoto lasciato da **Baldur's Gate**. Se dovessi dire cosa mi piace più di questa software house risponderei l'onestà verso il cliente. Dalla sua trionfale comparsa sulla scena mondiale, lo sviluppatore canadese, oltre ad aver offerto sempre titoli la cui qualità varia dal buono al celestiale, ha spesso distolto lo sguardo dagli introiti economici delle possibili operazioni, preferendo non spremere all'osso alcuni brand storici, solo perché le saghe avevano ormai perso il loro spirito iniziale.

In alcuni casi l'abbandono di tali marchi ha comportato un inevitabile disagio dei fan (un nuovo **Baldur's Gate** era richiesto a gran voce), che ora, grazie a questo nuovo kolossal, è destinato a terminare bruscamente. Parliamoci chiaro: graficamente **Dragon Age** fa pena. Il motore grafico avrebbe fatto una discreta figura tre anni fa e anche da un lato prettamente artistico i personaggi non si distinguono dalla media. Ciò che invece attira subito l'attenzione è la cura riposta nell'editor, che ci scaraventerà in un turbinio di razze, classi e skils...

E, credeteci o meno, questo è l'unico fronte in cui il titolone **BioWare** propone qualcosa di nuovo rispetto alla moltitudine di giochi in cui l'editor del personaggio appare un mero strumento di personalizzazione: quante volte, nel corso dell'interminabile campagna vi torneranno in mente i primi minuti di gioco, in cui, inconsapevolmente, avete determinato alcuni sviluppi successivi della trama. E' proprio nel parlare di quest'ultima che abbandono le obiettive vesti di redattore per indossare i più comodi abiti di videogiocatore: cominciamo col dire che il contesto politico-sociale in cui il gioco prende vita non brilla per credibilità, né tantomeno per originalità, ciononostante la narrazione non è mai posta a casaccio e il taglio decisamente cinematografico di cut scene e dialoghi funge da sostegno per il plot vero e proprio. Ci troveremo una volta ancora di fronte a quell'intrigante mix di combattimenti in tempo reale e a turni, in cui tattica e prontezza di spirito sono gli elementi principali.

L'ultima fatica di **BioWare** è il classico gioco che, fosse uscito sei-sette anni fa sarebbe stato etichettato senza esitazione come capolavoro. Nel 2009 invece, **Dragon Age: Origins** non fà nulla per sconvolgere il mondo videoludico, ma ha comunque il pregio di riportare in auge un modo di intendere i **GdR** che sembrava ormai vivere solo in alcuni retrogames. Come si può evincere dal resto della recensione, DA si guadagna un posto d'onore nel limbo che sussiste tra il buon gioco ed il capolavoro, anche se propende più dalla parte di quest'ultimo. Il mio consiglio è comunque di fiondarsi ad acquistarne una copia, confidando però in nuove feature per **Mass Effect 2**.

DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, PC

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto	Commenti
Grafica	69	- Supera la sufficienza... - Non all'altezza della concorrenza
Giocabilità	92	+ Gameplay antico e profondo... + ...Per una sfida perfetta!
Sonoro	83	+ In alcuni frangenti funziona... - ...Ma solo in rari momenti!
Longevità	94	+ Avventura vecchio stile... + ... Lunga e impegnativa!

GLOBALE **89**

SITO WEB

IL-2 STURMOVIK: BIRDS OF PREY

LO SPITFIRE DELLE SIMULAZIONI AEREE!

RECENSIONE completa — A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Il-2 Sturmovik era, fino alla data di uscita, uno di quei titoli dal destino apparentemente segnato: l'ennesimo tentativo fallito di portare una ventata di novità al genere. Una volta arrivata la versione definitiva del gioco, ci si è resi conto che questa prima impressione era nulla che di più sbagliato ci si potesse aspettare. Dopo aver terminato con successo un paio di tutorial, ci si rende conto che Il-2 non è un gioco affatto semplice da padroneggiare nei suoi controlli. Questa difficoltà iniziale però ha un suo preciso perché. Il-2 Sturmovik si pone come obiettivo di creare un gioco di simulazione aerea in tutto e per tutto realistico, improntato alle dinamiche che muovevano gli Spitfire nel secondo conflitto mondiale. Il-2 è un prodotto elitario e poco immediato, ciononostante è innegabile che siamo di fronte ad un gioco capace di suscitare molto più di un apprezzamento: è la risposta definitiva per i veri piloti di aerei virtuali... provare per credere!

DISPONIBILE ANCHE PER: Xbox 360, PSP, Nintendo DS

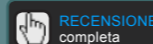
COMMENTA — COLLABORA — BUY NOW!

Voce	Voto	Commento
Grafica	91	+ Immersiva a ogni quota! + Di ottima fattura!
Giocabilità	90	+ Simulazione realistica al 100%! - Complessa per i neofiti!
Sonoro	83	+ Gli effetti sono coinvolgenti... + ...e sembra di essere in guerra!
Longevità	88	+ Non lo lascerete presto... - Chi non è fan atterrerà subito!

GLOBALE 88

SITO WEB

NEW SUPER MARIO BROS. WII

SI TORNA ALLE ORIGINI... PER LA SECONDA VOLTA!

RECENSIONE completa — A cura di: **Matteo 'Dokugakuji' Mangoni**

Correva l'anno 1981 quando un allora sconosciuto Miyamoto dava alla luce un personaggio che avrebbe fatto la storia dell'intero mondo videoludico: **Mario**. Questo nuovo episodio è un ritorno alle origini sulla falsariga di quanto visto con **New Super Mario Bros** per **DS**. Lo scopo di **Mario** sarà, come al solito, quello di salvare la giovane donzella strappandola dalle grinfie del cattivo di turno, dopo aver attraversato numerosi livelli divisi in classici mondi. Sono stati introdotti nuovi interessanti Power-up, come il cappello elica, il costume da pinguino e il fiore di ghiaccio. Il tutto è condito da meccaniche di gioco tutte da scoprire e implementate sul **Wiimote**. Un'altra caratteristica è la modalità cooperativa, che vi permetterà di giocare l'avventura in una entusiasmante modalità multiplayer... purtroppo però non online. Tecnicamente presenta un level design molto piacevole e mai troppo banale. L'appeal del gioco tra i fan è indiscutibile, ma **SMBW** ha davvero le carte in regola per stupire la nuova generazione di giocatori? In ogni caso il titolo resta comunque un gioco molto divertente e davvero di ottima fattura.

IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

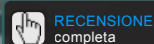
COMMENTA — COLLABORA — BUY NOW!

Voce	Voto	Commento
Grafica	78	- Niente di eclatante... + ...Ma resta bellissima e colorata!
Giocabilità	84	+ Divertente in singolo... + ...Formidabile in multi!
Sonoro	76	+ Le musichette sono strepitose! - ... il resto è funzionale!
Longevità	72	- Da soli stanca presto... + ... in multi è irresistibile!

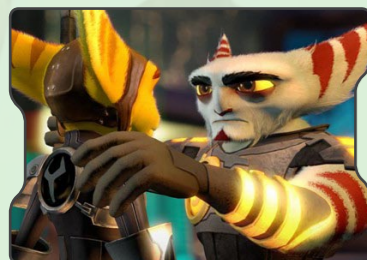
GLOBALE 78

SITO WEB

RATCHET & CLANK: A SPASSO NEL TEMPO

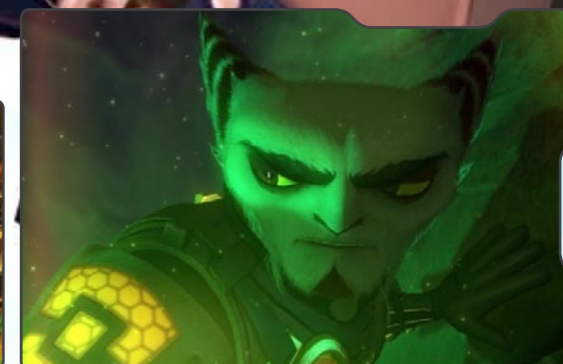
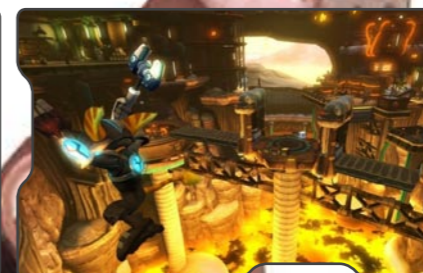
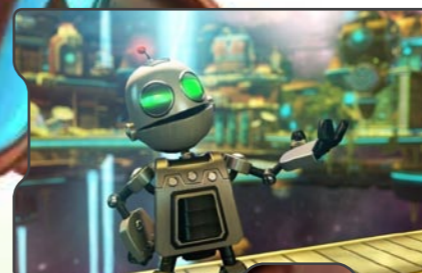
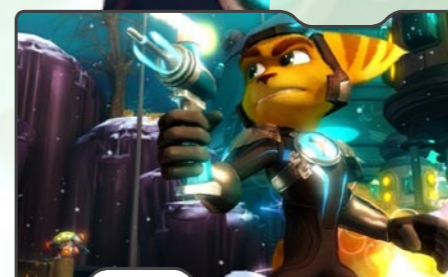
MAI SEPARARE UN ROBOT... DA UN LOMBAX!

A cura di: **Thomas 'Tommypast' Pastorino**

Ratchet e Clank calcano ormai da anni il palcoscenico delle console targate Sony: dai primi episodi su **PlayStation 2** fino all'ultimo, felice, capitolo approdato sul monolite nero, **Ratchet & Clank: Armi di Distruzione** (più il mini episodio scaricabile da **PSN**, **Ratchet & Clank: Alla Ricerca del Tesoro**), ecco che arriva la terza fatica degli sviluppatori di **Insomniac**, **Ratchet & Clank: A Spasso nel Tempo**. Questa nuova produzione per **PlayStation 3** continua la storia narrata in precedenza. Sarà dunque riuscita ad attestarsi sugli ottimi livelli riscontriati nei suoi apprezzati predecessori? Vediamolo insieme!

Questo nuovo episodio segue il filo narrativo dei capitoli precedenti, ripartendo dalla fine dell'avventura uscita su **PSN**: il robottino **Clank**, rapito dagli **Zoni**, si ritrova rinchiuso in un meccanismo misterioso chiamato **Grande Orologio**, dove risiedono le leggi universali del tempo e di cui **Clank** scoprirà di esserne il custode. Il perfido **Dottor Nefarius** punta ad impossessarsi di questo strumento per diventare padrone dell'universo...

Dal punto di vista del gameplay, il team **Insomniac** ha lasciato le cose inalterate: troveremo sempre quel miscuglio di platform e sparatutto che da sempre ha rappresentato una delle peculiarità più interessanti di questa saga, alternando momenti in cui bisogna usare il cervello a quelli in cui bisogna distruggere tutto... Una mancanza di cambiamento che rappresenta un'arma a doppio taglio: se da un lato accontenta chi è affezionato a questo solito stile di gio-

co e potrebbe entusiasmare i neofiti per l'immediata semplicità, dall'altro lato potrebbe stufare chi desidera novità e cambiamenti. Grazie all'utilizzo di nuove armi distruggere i nostri amici non è mai stato così divertente e soddisfacente, così come l'introduzione di nuovi gadget come gli "Hover-scarponi" che permettono di andare a velocità supersonica attraverso i livelli e raggiungere posti nascosti o apparentemente irraggiungibili.

A livello grafico non presenta uno sforzo straordinario ma in fondo il titolo non ne ha bisogno, in quanto lo stile adrenalinico può non richiedere necessariamente un livello alto livello tecnico. Il lavoro di **Insomniac** comunque non è da criticare, perché i personaggi sono ben sviluppati con movimenti fluidi e d'impatto; i dettagli, come gli oggetti e le armi futuristiche convincono nel dettaglio, anche se ogni tanto è visibile l'assenza di anti-aliasing.

Il sonoro invece è sempre di ottimo livello, con il doppiaggio in italiano che non sfigura grazie alla spiccata simpatia dei personaggi; gradevoli anche le musiche d'accompagnamento durante l'azione. Se la serie vi è sempre piaciuta, beh, non potete non comprarlo: difficilmente rimarrete delusi!

IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 3

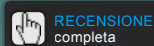
COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto	Commenti
Grafica	78	- Non eccezionale! + Ma piacevole da vedere!
Giocabilità	90	+ Gameplay consolidato! + Azione e divertimento!
Sonoro	85	+ Doppiaggi ben fatti! + ...e colonna sonora pregevole!
Longevità	85	+ L'avventura è lunga! + I fan lo completeranno al 100%!

GLOBALE **85**

SITO WEB

ASSASSIN'S CREED II

LA STORIA? SECONDO UBISOFT E' UN COMPLOTTO!

RECENSIONE completa

A cura di: **Samuele 'Semmy13' Panzeri**

Dopo due anni dal primo Assassin's Creed, Ubisoft Montreal torna con il secondo capitolo della serie. Gli sviluppatori sembrano aver fatto tesoro della propria esperienza e, partendo dai difetti della prima avventura, ritentano con un titolo che vuole perfezionare un brand che conta già milioni di fan nel mondo. La storia di **Assassin's creed II** riprende le vicende lasciate in sospeso dal primo capitolo. Ancora una volta i veri protagonisti del gioco saranno **Desmond Miles**, un nostro alter ego del futuro, e i suoi ricordi. A cambiare invece sarà l'avo del protagonista di cui rivivremo le vicende. Infatti **Desmond**, dopo una rocambolesca fuga dalla sede della **Asbergo**, ditta farmaceutica comandata dai templari, riesce a raggiungere il covo degli assassini. Qui ad attenderlo ci sarà una nuova macchina per recuperare i ricordi, chiamata **animus 2.0**. Dopo aver fatto una breve conoscenza con gli ultimi assassini rimasti, il protagonista riinizierà a scavare tra i ricordi dei suoi predecessori. A livello tecnico e di gameplay il lavoro svolto non è ineccepibile, ma è sicuramente ottimo. Le città, più ampie e maggiormente esplorabili, risultano più particolareggiate e realistiche delle già notevoli riproduzioni delle città della terra santa. Tra i personaggi storici riprodotti sono sicuramente da segnalare **Lorenzo de Medici** e **Leonardo da Vinci.** Le animazioni visibili in **AC2** sono ottime sia in varietà che in fluidità. E' possibile però notare qualche compenetrazione poligonale o collisioni imprecise. Anche la colonna sonora è realizzata ad hoc e risulta perfettamente aderente all'ambientazione. La longevità e la varietà di gameplay, seppur non perfette, sono ottime: permettono al giocatore di godersi tutto il titolo senza risultare noioso come era successo nel primo capitolo. Un titolo che, nonostante possa risultare ancora ripetitivo, risulta sicuramente superiore al predecessore sotto ogni aspetto!

DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	90	+ Ambientazioni perfette! + Immersiva, evocativa!
Giocabilità	85	+ Migliorata... - ...ma ancora ripetitiva!
Sonoro	85	+ Effetti di buona qualità! + Localizzazione notevole!
Longevità	92	+ 15 ore di gioco! + Storia coinvolgente!

GLOBALE **89**

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: Bethesda / **Genere:** Sparatutto / **Giocatori:** 1 - 8

ROGUE WARRIOR

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **3.3**

Stupendo... ma al contrario!

Con tutta la buona volontà, ho faticato per finire Rogue Warrior e per provarlo in **multiplayer**. Il titolo è realizzato in economia e si nota fin da subito: ogni componente è solo abbozzata e sinceramente non trovo proprio nulla di buono nel gioco dei targato **Rebellion**. Se aggiungete a tutto ciò il fatto che sia ingiocabile a causa delle emicranie che provoca (ogni due secondi presenta almeno uno scatto nel movimento complessivo), sarete d'accordo con me nel lasciarlo sullo scaffale del negozio.

Publisher: Adventure Prod. / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

DREAMKILLER

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.7**

Una giallo... con le bionde!

Casebook: sulla scena del crimine si rivela un'avventura grafica in grado di competere con il più celebre **CSI**. La parola "noia" non esiste e l'essere protagonisti di un film vero e proprio non fà altro che aumentare la voglia del videogiocatore di scoprire il colpevole. Considerata la bella iniziativa di rendere scaricabile gratuitamente l'avventura, **Casebook** potrà entrare facilmente nei cuori degli amanti del genere.

Publisher: Adventure Prod. / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

THE ABBEY

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **6.0**

Avventura prega e clicca!

The Abbey è una buona avventura grafica, sicuramente originale, per chiudere nel migliore dei modi un 2009 punta e clicca costellato di bellissimi titoli. Il gioco ci mette davanti uno scenario molto diffuso in un ambiente particolare, con un'atmosfera leggera e ricca di personaggi atipici, amabili e che ci terranno compagnia per oltre dieci ore. Se siete alla ricerca di un'avventura grafica calma, ma allo stesso tempo piena di colpi di scena e graficamente originale e ben curata, **The Abbey** fà proprio al caso vostro.

SPECIALE — In collaborazione con: GameStorm

RECENSIONE — SIETE PRONTI PER LA CORSA ALL'ORO?

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.0**

BORDERLANDS

IL VASO DI PANDORA... E' IL SELVAGGIO WEST!

RECENSIONE completa — A cura di: **FranX - Gamestorm.it**

Desolazione, caldo, tanto caldo, coyote mutanti, banditi, assassini e pistole fumanti. Un western riletto in chiave moderna ed ambientato su un improbabile pianeta, **Pandora**, abitato dalla più terribile feccia (umana) alla disperata e perenne ricerca di un tesoro mitico. Il pretestuoso plot narrativo di **Borderlands** vagheggia di una caccia al tesoro per diventare i signori incontrastati. Fortunatamente la trama non è l'elemento trainante del titolo ma funge piuttosto per dare il là a scorribande e sparatorie degne del miglior **Sergio Leone**: agguati ed imboscate pressoché ovunque ci accompagneranno lungo le missioni che saremo costretti a svolgere. Gli incarichi per i quali verremo reclutati si dipaneranno dalla quest principale in compiti d'importanza secondaria, ma necessari a mettere insieme i pezzi del puzzle che portano alla via dell'oro. Divertente e davvero gustoso sotto ogni punto di vista. Da soli fà faville e la longevità risulta davvero alta supera di gran lunga quella standard degli **FPS** di canonico stampo; parliamo di oltre 20 orette di gioco. Giocato in compagnia, rischia di essere eterno (fino all'avvento di **Borderlands 2**). Grafica ben fatta e sonoro e localizzazione italiana spassosa; da urlo. **Grazie Gearbox**.

Dell Mini 3i

Il mercato del mobile è una preda ghiotta non solo per i classici e famosi produttori di cellulari e, nel corso degli ultimi anni, è divenuta centro delle attenzioni economiche e commerciali di molti produttori di PC Desktop e notebook. La prima fu Apple con il suo iPhone, ed oggi in molti hanno intrapreso la stessa strada.
Tra i nuovi prodotti ecco dunque spuntare il ***Dell Mini 3i***, smartphone touchscreen da 3.5 pollici, equipaggiato con Bluetooth, GPS, lettore multimediale, fotocamera integrata da 3.2 megapixel ma, soprattutto, l'osannato sistema operativo Android, sviluppato da Google ed in fortissima ascesa. Insomma, un gran bel regalo di natale!

GOOGLE NEXUS ONE: ECCOLO!

Finalmente ecco ritratto il nuovo gioiellino di Mountain View

A I Googleplex ne hanno fatta un'altra delle loro. E' questo il primo pensiero che ci viene in mente osservando le primissime immagini "leaked" del nuovo terminale handneld firmato **Google**, le cui immagini si sono diffuse rapidamente attraverso Internet. La società di **Larry Page** e **Sergey Brin** non si è pronunciata (ma non ha nemmeno smentito), ma già cominciano a circolare le prime indiscrezioni sull'hardware del nuovo smartphone, basato sull'**OS Android 2.1**: processore **Snapdragon** da 1 gigahertz, fotocamera integrata con autofocus e flash, **Bluetooth**, **WiFi**, radio FM, accelerometro, sensore di prossimità e sensore magnetico... da paura!

GIOCHI FLASH

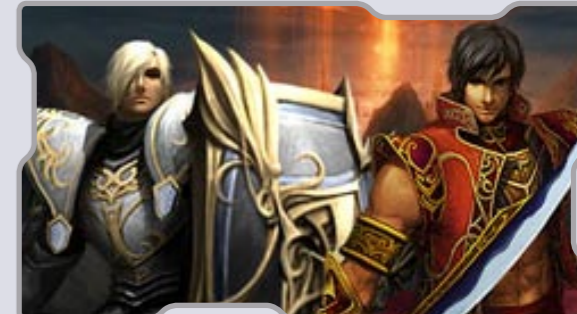
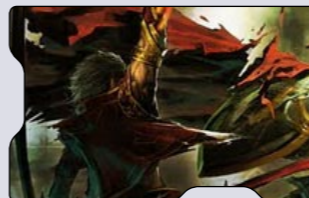
PLAY

Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

DRAGON TOWER - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

TUTTI I RISULTATI DEL CONCORSO PROMOSSO DA GAMEPLAYER.IT E ALAPLAYA!

AVALON HEROES: ECCO I VINCITORI!

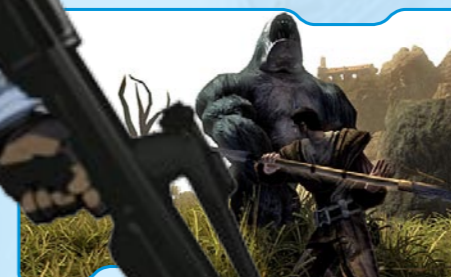
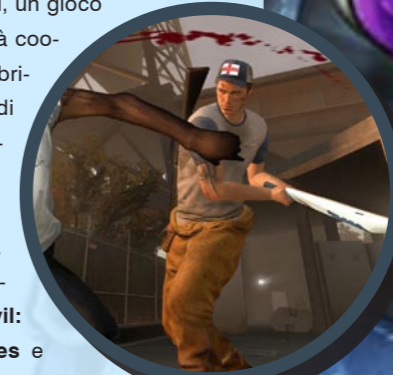
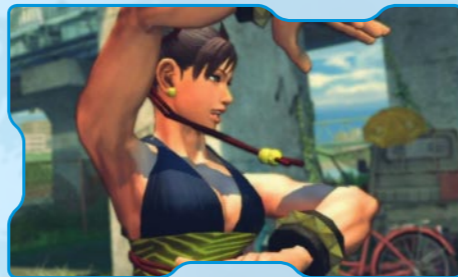
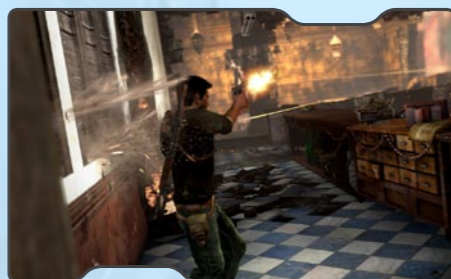
Ecco i vincitori del concorso che abbiamo lanciato sul nostro sito ufficiale Gameplayer.it. A ciascuno è stato inviato il codice per accedere al gioco: Alberto Fiorini, Carlo Serrato, Paolo Lombelli, Giorgio Isavi, Simone Aduto, Francesco Pizzulli, Roberto Farnesini, Valeria De Presti, Giacomo Salvatori, Ilaria Soparini, Alberto Iselli, Mario Abete, Cristiano Sanne, Federico Santi, Marco Baiani, Pier Francesco Ferte, Daniele Teso, Alessandro Forte, Francesca Giovenale, Matteo Novo, Marta Piave, Sara Posi, Simone Calizzi, Mariano Pompei, Francesco Lomena, Damiano Ramazzi, Claudio Conto, Andrea Cavassi, Alessio Ibaldi, Adriano Pierangeli, Pierfrancesco Pittacci, Eleonora Stiffi, Giacomo Solfati, Marco Siliani, Valeria Moscatelli, Edoardo Di Nardo, Francesco Flecchi.

i | ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

GAMEPLAYER BEST GAMES 2009

RECENSIONE completa

A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Il 2009 è un anno che può essere abbinato a tanti aggettivi, tutti piuttosto calzanti e significativi. Noi di **GAME** preferiamo identificare questo 2009 come l'anno della definitiva maturazione delle tre principali console. Se da una parte il **Wii** ha continuato a macinare successo proponendo titoli rivolti ai giocatori occasionali, (ma anche qualche chicca per gli hardcore gamer), **Xbox 360** ha consolidato il successo raccolto in questi anni. Discorso diverso è per la **PS3** che, con l'uscita della sua versione **Slim** ed il successivo taglio dei prezzi, ha raccolto un consistente aumento di vendite, lasciando intravedere ottime prospettive di miglioramento. Ma andiamo a vedere chi ha caratterizzato nel bene e nel male questo nono anno del ventunesimo secolo:

SPARATUTTO: L'inizio di questo anno è stato caratterizzato dalla trepidante attesa di una delle possibili killer application di **PS3**, ovvero il promettente **Killzone 2**. L'attesa di questo seguito è stata ripagata con un titolo tecnicamente perfetto, che ad una effettiva mancanza di elementi innovativi ha saputo contrapporre una realizzazione tecnica davvero magistrale. Superata l'Estate, **Infinity Ward** ha annunciato il rilascio del nuovo **Call of Duty**: **Modern Warfare 2**, titolo che predilige i fan del mutiplayer a scapito dei giocatori solitari: la trama, completa e comunque interessante, si dimostra piuttosto esigua rispetto al capitolo precedente della serie. Il comparto multigiocatore online mantiene le aspettative, limando e perfezionando l'ottima base del primo capitolo. **Valve**, in esclusiva per **Xbox**, rilascia invece il seguito di **Left 4 Dead**, un gioco che aveva fatto della sua modalità cooperativa online un marchio di fabbrica. **L4D2** non risulta però nulla di più che un buon seguito, non riuscendo ad introdurre novità di rilievo. In ambito **Wii**, l'horror a scorrimento ha avuto una nuova dimensione di gioco grazie a **Resident Evil: The Darkside Chronicles** e **Dead Space Extraction**. Due titoli che oltre a proporre un impianto narrativo davvero invidiabile

per il genere, trasformano la console **Nintendo** in un vero paradiso per gli amanti di questa variante del genere. L'atteso **Halo 3: ODST** si è rilevato un titolo di ottima fattura, in grado di espandere davvero il mondo di **Mastrer Chief**. Particolar menzione però va fatta per **Borderlands**, un titolo che ha goduto di meno pubblicità rispetto ad altri esponenti del genere, ma che grazie al suo mix tra **RPG** e **FPS** sta riscuotendo un successo di vendite piuttosto importante.

RACING: Se **DIRT 2** e **Burnout Paradise** hanno rappresentato dei validi seguiti, discorso diverso si può fare per **Need for Speed**. Radicalmente differente da qualsiasi capitolo della serie uscito negli ultimi anni, **Need For Speed Shift** ha rappresentato un'autentica ventata di aria fresca. Di particolare impatto visivo è la nuova modalità di guida in prima persona, che riesce a replicare in modo convincente tutte le sensazioni al volante e l'adrenalina che possono scaturire durante una gara. Altro ritorno atteso dai fan è rappresentato da **Forza Motorsport 3**, che riesce ad affinare ulteriormente un modello di gioco già impressionante, grazie ad un comparto grafico superlativo ed una sensazione di guida che rappresenta un nuovo standard qualitativo.

SPORT: FIFA ha definitivamente superato a livello qualitativo **Pro Evolution Soccer**, nonostante quest'ultimo abbia fatto rilevare importanti passi in avanti rispetto alla versione 2009. Lo stesso discorso lo si può fare in ambito **NBA**, salvo notare che il gap qualitativo tra **NBA 2K10** ed **NBA Live 10** si sta lentamente assottigliando, anche se lo scettro di migliore simulazione cestista resta ancora al titolo **2K Sports**. **EA** invece mantiene saldamente lo scettro di miglior simulazione golfista, grazie alla versione 10 del celebre titolo legato a **Tiger Woods**. **Madden NFL 10** e **Fight Night Round 4** migliorano le loro precedenti versioni di gioco e si riconfermano i leader dei rispettivi generi.

ACTION / ADVENTURE: Un discorso particolare va fatto per **Bionic Commando** di casa **Capcom**, che ha rivelato un gameplay piuttosto ostico e una qualità discreta di realizzazione. **Resident Evil 5** si è rilevato un titolo di buona fattura, penalizzato da una struttura troppo legata al quarto capitolo. Seguiti di ben altro impatto sono stati **Assassin's Creed 2** e **Uncharted 2: Among Thieves**. Si tratta, insieme a **Modern Warfare 2**, dei due titoli che più ci hanno colpito in questo 2009. Con **AC2**, **Ubisoft** ha saputo migliorare il modello di gioco del primo capitolo della serie. **Uncharted 2** di **Naughty Dog** ha saputo proporre una trama incalzante e un gameplay di assoluto spessore qualitativo. Va fatta particolare menzione per due nuovi brand del genere. **Batman: Arkham Asylum**, nonostante non si tratti della prima apparizione dell'uomo pipistrello nel panorama videoludico, rappresenta la sua punta qualitativa più alta. **Brutal Legend** invece è un titolo ironico decisamente inconsueto, che grazie ad un protagonista di assoluto spessore e di un cast comprensivo dei maggior esponenti del genere musicale, è riuscito a conquistare grandi consensi di critica e pubblico. **Madworld** rappresenta un gioco piuttosto originale ed estremamente violento, non particolarmente longevo (5-6 ore) ma supportato da uno stile grafico è davvero originale. Un titolo da provare in caso possediate un **Wii** e non siate di stomaco leggero... **(continua nel prossimo numero)**.

2012

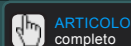
UN FILM CHE È LA "FINE DEL MONDO"...

RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

Avvicinarsi ad un film catastrofico necessita di una motivata sospensione dell'incredulità. Normalmente il cinema di caratura **blockbuster** mostra uomini che possono saltare come ragni in canyon di cemento e se, siamo davvero fortunati, il menù include pure alieni pelosi impegnati in galassie lontane. Ma avvicinarsi alla fine del mondo, con una certa leggerezza può essere complicato. Non sempre la tecnologia riesce a stare al passo con le idee degli sceneggiatori ed il risultato può spesso essere imbarazzante. **Emmerich** poi, ha sempre voluto strafare. Ci ha provato con omini verdi (1996, **Independence Day**), lucertoloni giganti (1998, **Godzilla**) ed infine con gli stavolgimenti climatici (2004, **The Day After Tormorrow**). Per giungere alla madre di tutte le catastrofi. In questo caso però le luce in sala si spengono per un prodotto perfettamente godibile e, in alcuni puntim assolutamente entusiasmante. Certo, alcune ingenuità lasciano perplessi ma l'ironia, a volte veramente nera, stempera il registro, lasciando la pellicola con un ritmo altalenante, spesso frenetico, ma pienamente bilanciato. Come tutte le pellicole di genere, alla fine gli stilemi da B-Movie resistono: se qualcuno dice 'torno subito', è certo che stia per fare una pessima fine e già dai titoli di testa siamo certi che ai titoli di coda non sopravviverà nessuno di quelli che si è permesso soltanto si guardare storto i protagonisti. Ma va bene così, in fondo è una metafora sull'umanità che riesce ad essere sufficientemente precisa. E, rispetto a molti altri, **Emmerich** è critico con l'american way e spesso i politici non fanno una gran bella figura e i loro errori conducono ad irreparabili sciagure. La fine del mondo come metafora rimanda all'humour più macabro di **Romero**. Questo invece è un film per famiglie e la vicenda della famiglia **Curtis** non sfigurerebbe di molto in una pellicola **Disney**: le rocambolesche fughe dal mondo che va letteralmente in pezzi a volte inducono il sorriso. Ma in profondità non credo possa esserci modo migliore per rendere il punto di vista umano in un cataclisma così realistico. Gli scenari politici teorizzati funzionano e, salvo qualche imprecisione, sono assolutamente plausibili. Lo sviluppo della vicenda, condito da tutta una serie di cameo davvero strepitosi, si srotola in un meccanismo oliato alla perfezione. È la famiglia **Curtis** su cui sono puntati i riflettori (un insospettabile, bravissimo **John Cusack**), ma ognuno di noi vorrebbe trovarsi in una situazione simile ed uscirne con la stessa sfacciataggine. Il finale poi, sfiora l'epocale. Continui riferimenti agli anime giapponesi e a tutta una fantascienza anni '60 minore, compiacciono ma lasciano pure col fiato sospeso fino alla fine quando scorrono i titoli di coda e ci rendiamo conto di non aver attraversato un polpettone mistichegiante. Negli ultimi venti minuti il film diventa quasi un reality e la tensione è palpabile. Fino a quando, teaser implicito, spunta il sole. Ma in fondo , non si va a vedere un film del genere senza sapere come sarà la destinazione finale. É il viaggio a renderla veramente interessante. Punto.

DA QUAKE 4 A PREY

NEL 2006 GLI FPS DIVENTANO STERMINATI...

ARTICOLO completo

A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casa-**

Nel 2005, qualcosa cambia nel mondo degli FPS. Cominciamo parlando del ritorno di un brand storico: Quake 4 della **Raven Software**… incaricata da santa **iD** di dare uno scossone alla serie. Titolo strano che presenta una prima parte abbastanza banale e monotona, qualcosa che sà troppo di già visto… ma che poi cambia completamente con una delle sessioni non-giocanti più atroci sperimentate, modificandone anche il gameplay. Nello stesso periodo viene rilasciato **Serious Sam 2** della **Croteam**, un titolo che riesce a mantenere e potenziare quanto visto in precedenza, ovvero la quantità / varietà dei nemici ed un fantastico quantitativo di follia (in una delle aree segrete troverete lo scheletro di **Duke Nukem**...). Sul fronte della guerra possiamo annoverare anche altri due titoli importantissimi come: **Battlefield 2** della **Digital Illusions CE** e **Call of Duty 2** di **Infinity Ward**. I quali portano avanti le rispettive filosofie con fantastica dedizione e cura, non deludendo minimamente i fan. La vera stranezza è che verso la fine del 2005 esce una altro capitolo della neo-serie: **Brothers in Arms: Earned in Blood** della **Gearbox** che per altro riesce a superare in così breve tempo il primo titolo. Gioco che riesce a spiccare per aver coperto le falle riscontrate (come alcuni fastidiosi bug), potenziando anche IA e multiplayer e creando un titolo fantastico è realistico… rimasto però oscurato dall'imminente uscita di **Call of Duty 2**. Dal 2006 in poi, la quantità dei titoli **FPS** diventa imponente, con un rateo di titoli al mese veramente considerevole… Subito all'inizio dell'anno troviamo un titolo molto curioso per la sua vena letteraria di rilievo: **Call of Cthulhu: Dark Corner of the Earth** della **Headfirst**. La storia riprende uno dei migliori racconti del geniale **H.P. Lovecraft** (maestro americano del sovrannaturale insieme ad **Edgar Allan Poe**), sviluppando un atmosfera completamente avvolgente che in alcuni tratti ricorda **Silent Hill** (vista anche l'assenza iniziale di armi)…la grafica purtroppo risultava alquanto sottotono per l'epoca, ma il fantastico sonoro e la geniale gestione dell'ansia / paura (come quella dei danni) lo rendeva un titolo veramente unico. Altro titolo, proveniente dal mondo delle console, è **BLACK** della **Criterion Games**, che spiccò per l'incredibile comparto grafico e audio, dimostrando le vere potenzialità delle console del periodo (**Xbox** e **PS2**), minato solo da una longevità scarsa. Altro fantastico titolo del 2006 è **Prey** di **Human Head Studios** e **Venom Games**, il quale riuscì a portare una ventata di freschezza nel genere, attraverso livelli ben congegnati, un gameplay innovativo ed un sonoro fantastico…in più la contaminazione tra i poteri sovrannaturali degli indiani (d'America) con un invasione aliena fu una scelta vincente! **(Continua…)**.

anime
di Andrea "Xravy" Garroni
SAMURAI 7

SAMURAI 7

di Andrea "Xravy" Garroni

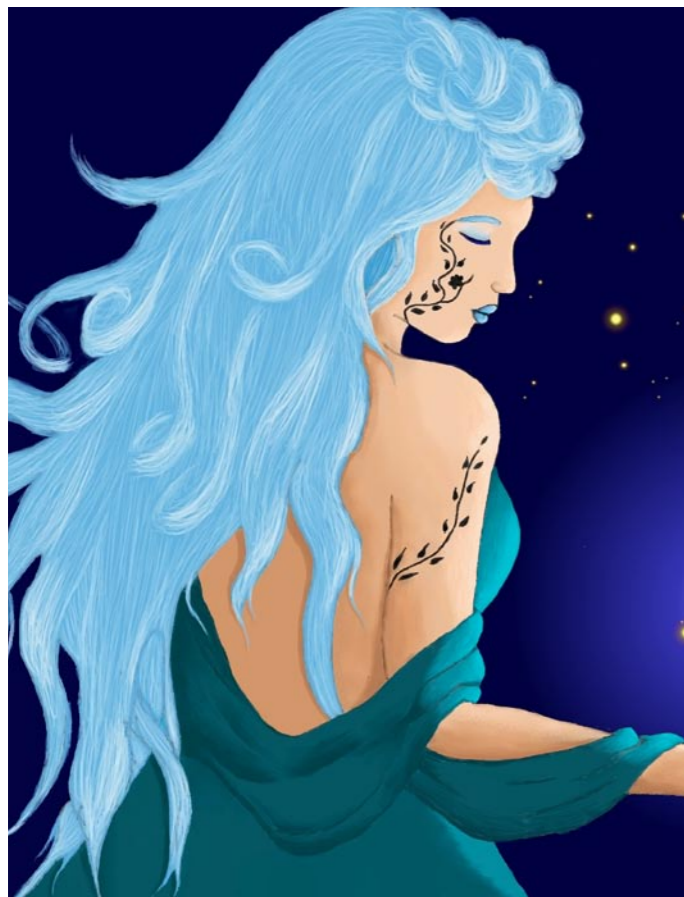
Negli ultimi anni **Studio Gonzo** non se la sta passando benissimo, a causa di una pesante crisi finanziaria che ha travolto la società, oberata da diversi milioni di dollari di debiti contratti nel corso degli anni. Una grave crisi che ha portato Gonzo ad essere inglobata dalla controllante **GDH** ed in seguito scorporata in due parti, una dedicata agli anime ed un'altra ai videogames (lo studio *Gonzo Rosso*).
La recente speranza della casa di produzione, ***Shangri La***, non si è rivelato essere un *blockbuster* come ci si aspettava e, in attesa di nuove produzioni di alto livello, ci fa piacere ricordare una vecchia creatura dello studio del 2005: ***Samurai 7***.

DA KUROSAWA AI GIORNI NOSTRI

Il villaggio di Kanna, abitato esclusivamente da contadini, si ritrova minacciato ancora una volta da una banda di briganti, i Nobuseri (rappresentati con la curiosa forma di robot giganti), che devastano il villaggio, rapiscono le donne e pretendono il riso come 'tassa' da versare all'imperatore. Stanchi di essere continuamente sottomessi a queste ingiustizie, i contadini decidono ben presto di assoldare dei samurai per contrastare i briganti e difendere il villaggio.
All'appello risponderanno sette valorosi samurai, nel corso della ricerca portata avanti dalla giovane Kirara, che si spingeranno a sfidare persino il potere dell'ingiusto imperatore pur di ripristinare la giustizia nel mondo corrotto.

Samurai 7 è, in conclusione, una coraggiosa reinterpretazione dell'omonimo film di Akira Kurosawa, e riesce a riprenderne le spirito e l'ispirazione: una piccola, grande, opera dell'animazione moderna made in Japan!

AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!

MORGANA2005

DOLLYDOLLY

JACKKS

PINKDIRE

GIULIO RAMPAGE

TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

DISEGNO DEL MESE
Inviato da: XAVOR85

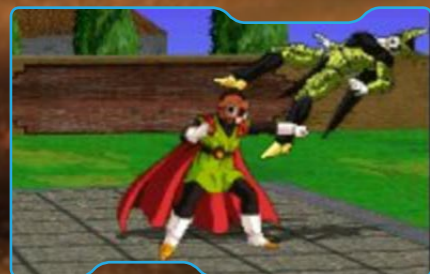
TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

1995 SVILUPPO: BANDAI / PUBLISHER: BANDAI / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 2

DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

I SAIYAN ATTACCANO LA PSX... MA SENZA STORY MODE!

RECENSIONE completa A cura di: **Riccardo 'Ratm1995' Primavera**

Sulla scia del successo dei grandi picchiaduro bidimensionali Capcom (leggasi: Street Fighter), anche Sony decise di ospitare un titolo di questo genere sulla propria console di punta, la **PS1**, sfruttando la prestigiosa licenza di **Dragon Ball**. Sviluppato da **Bandai**, il gioco presentava 22 personaggi (da qui il titolo) dell'universo creato da **Akira Toriyama**, ognuno riprodotto con le proprie tecniche speciali e le proprie caratteristiche peculiari; non molti sanno, però, che esisteva una password che, inserita nella schermata principale del gioco, aggiungeva 5 personaggi segreti, portando in totale il numero di protagonisti a 27. Peculiarità (se così vogliamo definirla) del gioco era la totale assenza di una qualsivoglia modalità storia, scelta che suscitò scalpore tra i fan del manga. I combattimenti erano del tutto bidimensionali e molto avvincenti: le mosse a disposizione di ogni personaggio erano molteplici e le combinazioni di tasti per eseguirle avrebbero fatto invidia a **Tekken**, vista la loro estrema difficoltà. Il comparto tecnico era ed è tutt'ora di prim'ordine: per la creazione dei personaggi si utilizzarono i cels, ovvero i disegni di singoli frame utilizzati per i cartoni animati). Ancora oggi... un buon picchiaduro!

RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

WWW.ATARU.IT http://evil-ataru.deviantart.com

COLLABORA CON
GAME

Puoi ricevere videogiochi, guide e DVD!

VIDEOGIOCHI GRATIS?

DIVENTA COLLABORATORE DI GAME - LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI PER RICEVERE VIDEOGAMES, GUIDE O DVD DIRETTAMENTE A CASA TUA!